

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Mengajar merupakan pekerjaan yang kompleks. Berkenaan dengan hal tersebut guru harus memiliki strategi yang tepat agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Mengenai pada tujuan yang diharapkan, salah satu langkah untuk memiliki metode itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian. Teknik penyajian pelajaran yaitu suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru melalui media yang digunakan, teknik penyajian tersebut harus benar-benar dikuasai oleh guru untuk mengajar atau memberikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap oleh siswa, dipahami, dan digunakan oleh siswa dengan sebaik-baiknya.

Kegiatan tersebut bertujuan untuk menguasai pengetahuan, keterampilan serta sikap, metode yang digunakan oleh guru diharapkan bisa memotivasi siswa agar mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi

ataupun untuk menjawab suatu pertanyaan serta untuk berfikir dan mengemukakan pendapatnya sendiri dalam menghadapi persoalan. Untuk menunjang kelancaran penulis dalam melaksanakan penelitian, maka sangat perlu

adanya konsep-konsep dasar dan uraian teori yang relevan yang berdasarkan pendapat dari pakar pendidikan berkaitan dengan dampak penggunaan GWD dan prestasi belajar IPS sehingga dapat digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini.

2.2 Konsep Belajar

Menurut Skinner (1970) belajar adalah proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif (Ujiati dan Syaifurahman, 2013:56). Masih dalam Ujiati dan Syaifurahman, Gagne menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas (kemampuan). Kemampuan ini timbul atas stimulasi dari lingkungan dan proses kognitif dari pelajar.

Bruner dalam Ujiati dan Syaifurahman (2013:58) mengatakan bahwa proses belajar dapat dibedakan dalam 3 fase, yaitu informasi, transformasi dan evaluasi. Masih menurut Bruner, dalam setiap pelajaran seseorang mendapat informasi atas pengetahuan yang dimiliki. Informasi ini dapat memperdalam dan memperhalus pengetahuan awal tetapi juga dapat bertentangan dengan apa yang diketahui sebelumnya. Pada tahapan transformasi, informasi yang didapatkan akan dianalisis atau diubah menjadi bentuk konseptual atau abstrak. Berbeda dengan dua tahapan sebelumnya, pada tahap evaluasi kita memilih apa yang akan kita gunakan dan memilih informasi mana yang akan kita gunakan untuk membantu kita selanjutnya.

Adanya perubahan misalnya dari tidak mampu melakukan suatu menjadi mampu, melakukannya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, ini merupakan ciri bahwa seseorang telah melakukan proses pembelajaran. Belajar

akan membawa sesuatu perubahan pada individu, dimana perubahan itu disertai dengan usaha dan dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penelitian. Perubahan itu sendiri tidak hanya berkaitan dengan penambahan pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, ketrampilan, sikap minat, bakat dan watak serta penyesuaian.

Zainal Asril (2012:1) mengatakan belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.

Ernest R. dalam buku *Theories of Learning* memberikan batasan pengertian belajar, *Learning is a process by an activity originates or changed through training procedures (whether is the laboratory or in natural environment) as distinguished from changes by factor not attributable to training.* (Zainal Asril, 2012:1).

Arsyad (2011:1) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri seseorang. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Salah satu tanda seseorang sudah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa belajar dalam arti yang luas yaitu suatu proses perubahan tingkah laku dimana perubahan itu dapat mengarah pada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga dapat kemungkinan pengaruh pada tingkah laku yang lebih buruk.

2.2.1 Ciri – ciri Belajar

Sesuai teori belajar di atas, maka belajar akan memperlihatkan ciri – ciri sebagai berikut :

1. Belajar memiliki tujuan yakni untuk membentuk anak didik dalam suatu perkembangan tertentu. Inilah yang di maksud dengan kegiatan belajar dengan menampakkan anak didik sebagai pusat perhatian anak didik mempunyai tujuan unsur lainnya sebagai pengantar dan pendukung (Gagne).
2. Adanya suatu prosedur (jalannya interaksi) yang di rencanakan didesain untuk mencapai tujuan telah di tetapkan agar mencapai tujuan secara optimal. Maka dalam melakukan interaksi perlu ada proseduar atau langkah – langkah sistematis dan relevan. Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang satu dengan yang lain, mungkin akan menumbuhkan prosedur dengan yang berbeda pula (Arsyad).
3. Perubahan perilaku
Perubahan perilaku adalah hasil dari belajar. Melalui beberapa tahapan dan proses dalam pembelajaran, seseorang akan belajar tentang perubahan perilaku dan pengetahuannya. Seseorang yang tidak tahu menjadi tahu dan seseorang yang tidak mengerti akan mengerti.

Dari tujuan-tujuan tersebut disimpulkan bahwa evaluasi mempunyai manfaat yang sangat besar manfaatnya itu dapat ditinjau dari pelaksanaan dan ketika akan memprogramkan. Serta melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam meningkatkan sumber manusia yang berguna.

2.2.2 Pengertian Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Nana sudjana dalam purwanto, 2013:45). Sedangkan menurut Winkel (1996) Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Purwanto, 2013:45). Masih menurut Winkel, perubahan tersebut mengacu pada pengajaran yang dikembangkan Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang melalui pengalaman belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang diperoleh siswa setelah program pembelajaran didalam kelas dengan melihat skor atau nilai akhir dalam proses pembelajarannya.

2.2.3 Konsep Pemahaman Belajar

Menurut Anas Sudijono pemahaman adalah “kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan (Anas Sudijono, 2008).” Staton dalam Sardiman (2005: 42) mengemukakan bahwa pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran, belajar harus mengerti secara mental makna dan filosofinya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa memahami suatu situasi.

Pemahaman tidak sebatas sekedar tahu, tetapi juga menghendaki agar subjek belajar dapat memanfaatkan bahan-bahan yang telah dipahami. Pemahaman bersifat dinamis sehingga pemahaman diharapkan akan bersifat kreatif. Apabila siswa benar-benar memahami sesuatu, maka akan siap memberikan jawaban yang pasti atas pertanyaan-pertanyaan atau berbagai masalah dalam belajar. Selanjutnya, menurut Sardiman (2005: 46), pemahaman itu menyangkut: *achievement* (prestasi), *capacity* (kecakapan), dan *aptitude* (kecerdasan). Dalam hal ini pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran harus mencapai kategori-kategori pemahaman materi pembelajaran.

Menurut Sudjana, pemahaman siswa dapat dibedakan dalam tiga kategori antara lain :

- 1) tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari menerjemahkan dalam arti yang sebenarnya, mengartikan prinsip-prinsip,
- 2) tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yaitu menghubungkan bagian-bagian terendah dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok, dan
- 3) tingkat ketiga merupakan tingkat tertinggi yaitu pemahaman ekstrapolasi (Sudjana, 2007: 24).

Kemampuan siswa untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda tingkatnya. Ada yang cepat, sedang dan ada pula yang sangat lambat. Setiap siswa menempuh cara berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa

merupakan suatu tindakan penyerapan siswa terhadap materi pembelajaran yang sedang diajarkan oleh diguru, siswa dikatakan paham apabila siswa dalam pembelajaran dapat mencapai tolak ukur keberhasilan siswa dalam memahami pembelajaran ketika sedang dilaksanakan proses pembelajaran.

2.1.3 Indikator Pemahaman Materi

Terdapat beberapa indikator dalam kemampuan pemahaman konsep seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (2002: 166) bahwa ada 4 indikator siswa telah mengetahui suatu konsep, yaitu

- a. Ia dapat menyebutkan nama contoh-contoh konsep bila dia melihatnya.
- b. Ia dapat menyatakan ciri-ciri (properties) konsep tersebut.
- c. Ia dapat memilih, membedakan antara contoh-contoh dari yang bukan contoh.
- d. Ia mungkin lebih mampu memecahkan masalah yang berkenaan dengan konsep tersebut.

Keberhasilan penelitian ini tercapai apabila siswa memiliki daya serap yang baik terhadap bahan pengajaran yang diajarkan, pencapaian nilai yang baik, siswa dapat menjelaskan, mendefinisikan memberikan contoh, dan mampu memecahkan masalah dari materi yang telah diajarkan dengan kalimat sendiri.

Pemahaman dalam pembelajaran adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini ia tidak hanya hapal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur,

menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan.

<http://www.referensimakalah.com/2013/05/pengertian-pemahaman-dalam-pembelajaran.html> (diakses 14 Februari 2014).

Ranah kognitif menunjukkan adanya tingkatan-tingkatan kemampuan yang dicapai dari yang terendah sampai yang tertinggi. Dapat dikatakan bahwa pemahaman itu tingkatannya lebih tinggi daripada sekedar pengetahuan.

Pengertian pemahaman menurut Anas Sudijono, adalah “kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat”.

Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan.

Menurut Yusuf Anas, yang dimaksud dengan pemahaman adalah “kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang sudah diingat lebih-kurang sama dengan yang sudah diajarkan dan sesuai dengan maksud penggunaannya”.

Dari berbagai pendapat di atas, indikator pemahaman pada dasarnya sama, yaitu dengan memahami sesuatu berarti seseorang dapat mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, menafsirkan, memperkirakan, menentukan, memperluas, menyimpulkan, menganalisis, memberi contoh, menuliskan kembali, mengklasifikasikan, dan mengikhtisarkan.

Indikator pemahaman menunjukkan bahwa pemahaman mengandung makna lebih luas atau lebih dalam dari pengetahuan. Dengan pengetahuan, seseorang belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam, hanya sekedar mengetahui tanpa bisa menangkap makna dan arti dari sesuatu yang dipelajari.

Sedangkan dengan pemahaman, seseorang tidak hanya bisa menghafal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dari sesuatu yang dipelajari juga mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut.

Menurut Bloom dalam Anderson, et.al (2001) ada 7 indikator yang dapat dikembangkan dalam tingkatan proses kognitif pemahaman (*Understand*).

Kategori proses kognitif, indikator dan definisinya ditunjukkan seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Katagori dan Proses Kognitif Pemahaman

Kategori dan Proses kognitif (<i>Categories & Cognitive Processes</i>)	Indikator	Definisi (<i>definition</i>)
Pemahaman (<i>Understand</i>)	Membangun makna berdasarkan tujuan pembelajaran, mencakup, komunikasi oral, tulisan dan grafis(<i>Construct meaning from instructional messages, including oral, written, and graphic communication</i>)	
1. Interpretasi (<i>interpreting</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Klarifikasi (Clarifying) ✓ Paraphrasing (Prase) ✓ Mewakikan (Representing) ✓ Menerjemahkan (Translating) 	Mengubah dari bentuk yang satu ke bentuk yang lain (<i>Changing from one form of representation to another</i>)
2. Mencontohkan (<i>exemplifying</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menggambarkan (<i>Illustrating</i>) ✓ Instantiating 	Menemukan contoh khusus atau ilustrasi dari suatu konsep atau prinsip (<i>Finding a specific example or illustration of a concept or principle</i>)
3. Mengklasifikasikan (<i>classifying</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengkatagorisasikan (<i>Categorizing</i>) ✓ Subsuming 	Menentukan sesuatu yang dimiliki oleh suatu katagori (<i>Determining that something belongs to a category</i>)
4. Menggeneralisasikan (<i>summarizing</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengabstraksikan (<i>Abstracting</i>) ✓ Menggeneralisasikan (<i>generalizing</i>) 	Pengabstrakan tema-tema umum atau poin-poin utama (<i>Abstracting a general theme or major point(s)</i>)
5. Inferensi (<i>inferring</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menyimpulkan (<i>Concluding</i>) ✓ Mengekstrapolasikan (<i>Extrapolating</i>) 	Penggambaran kesimpulan logis dari informasi yang disajikan (<i>Drawing a</i>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menginterpolasikan (<i>Interpolating</i>) ✓ Memprediksikan (<i>Predicting</i>) 	<i>logical conclusion from presented information</i>
6. Membandingkan (<i>comparing</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengontraskan (<i>Contrasting</i>) ✓ Memetakan (<i>Mapping</i>) ✓ Menjodohkan (<i>Matching</i>) 	Mencari hubungan antara dua ide, objek atau hal hal serupa (<i>detecting correspondences between two ideas, objects, and the like</i>)
7. Menjelaskan (<i>explaining</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ mengkontruksi model (<i>Constructing models</i>) 	Mengkontruksi model sebab akibat dari suatu sistem (<i>Constructing a cause and effect model of a system</i>)

Sumber : Bloom dalam Anderson, at.al (2001).

Beberapa teori yang melandasi pentingnya pemahaman (*understanding*) antara lain adalah: (1) Konsepsi belajar mengacu pada pandangan konstruktivistik, bahwa *understanding construction* menjadi lebih penting dibandingkan dengan *memorizing fact* (Abdullah & Abbas, 2006; Brook & Brook, 1993; (2) *Rote learning leads to inert knowledge -we know something but never apply it to real life*” (Heinich, et al., 2002). (3) Salah satu tujuan pendidikan adalah memfasilitasi peserta didik *to achieve understanding* yang dapat diungkapkan secara verbal, numerikal, kerangka pikir positivistik, kerangka pikir kehidupan berkelompok, dan kerangka kontemplasi spiritual (Gardner, 1999). (4) *Understanding is knowledge in thoughtful action* (Perkin & Unger, 1999:95). (5) Pemahaman adalah suatu proses mental terjadinya adaptasi dan transformasi ilmu pengetahuan (Gardner, 1999). (6) Pemahaman merupakan landasan bagi peserta didik untuk membangun *insight* dan *wisdom* (Longworth, 1999:91). (

semmas%20jogja%20an%20Kistiono,%20Andi.S%20-%20Copy.docx (diakses 02 juli 2014)

Pada bagian pemahaman, siswa diharapkan tidak hanya mengingat atau mengetahui tetapi juga harus mengerti. Memahami berarti mengerti tentang sesuatu dan dapat melihat dari berbagai segi. Siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan menggunakan kalimatnya sendiri. Penjelasan terhadap sesuatu atau masalah dapat dijelaskan menggunakan kalimat dan pengertiannya sendiri dengan lebih jelas dan detail.

Selain itu, siswa diharapkan dapat melihat hubungan fakta dengan fakta. Kemampuan sebelumnya (hafalan) berpengaruh dalam menghubungkan fakta-fakta agar memberikan pengertian menurut dirinya sendiri. Misalnya, memahami proses terjadinya siklus air pendek (Air laut menguap menjadi uap gas karena panas matahari. Terjadi kondensasi dan pembentukan awan. Turun hujan di permukaan laut), siklus air sedang (Air laut menguap menjadi uap gas karena panas matahari. Terjadi kondensasi. Uap bergerak oleh tiupan angin ke darat. Pembentukan awan. Turun hujan di permukaan daratan. Air mengalir di sungai menuju laut kembali) atau siklus air besar (Air laut menguap menjadi uap gas karena panas matahari. Uap air mengalami sublimasi. Pembentukan awan yang mengandung kristal es. Awan bergerak oleh tiupan angin ke darat. Pembentukan awan. Turun salju. Pembentukan gletser. Gletser mencair membentuk aliran sungai. Air mengalir di sungai menuju darat dan kemudian ke laut).

2.3 Pengertian IPS

2.3.1 Pengertian IPS Sejarah

IPS adalah salah satu mata pelajaran di SMP yang terdiri dari dua bahan kajian

pokok yaitu pengetahuan sosial dan sejarah. Pengetahuan sosial mencakup antropologi, sosiologi, geografi, ekonomi, dan tata negara. Bahan kajian sejarah meliputi perkembangan dan proses perubahan masyarakat Indonesia dan dunia sejak masa lalu hingga masa kini.

“IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah bidang studi yang terdiri dari bagian-bagian ilmu sosial yang dipadukan untuk keperluan pendidikan di sekolah” (Wiryohandoyo dkk. 1998:2).

Tim Penyusun Depdiknas (2003:1) memberikan pengertian tentang IPS sebagai berikut.

Pengetahuan Sosial merupakan seperangkat fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan lingkungannya berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

“Sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari proses perubahan kehidupan manusia dan lingkungannya melalui dimensi waktu dan tempat yang mencakup aspek politik, sosial, ekonomi, budaya, geografi dan lain-lain” (Hugiono dan Poerwantana 1993: 9).

IPS Sejarah adalah suatu mata pelajaran yang menanamkan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini.

2. Fungsi dan Tujuan IPS di SMP dan MTs

- a) Fungsi IPS Fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi yang terdapat dalam

pengetahuan sosial berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial peserta didik agar dapat direfleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

b) Tujuan IPS

- 1) Mengembangkan pengetahuan kesejarahan
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir, inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial
- 3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan
- 4) Meningkatkan kemampuan berkompetisi dan bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional

2.4 Game

2.4.1 Permainan (game)

Ketika mendengar kata “permainan”, terkadang ada yang masih bias dengan arti kata tersebut. Misalnya dikaitkan dengan kata “bermain” maupun “mainan”. Ketiganya memiliki perbedaan arti/maksud. Secara sederhana, dapat dikatakan bahwa “bermain” adalah kegiatan main, sedangkan “mainan” adalah sesuatu yang digunakan untuk main dan “permainan” adalah kegiatan yang berisi bermain dan mainan (Iva Rifa, 2012:8). Lebih jauh, Iva Rifa juga menguraikan tentang sejarah permainan dalam masyarakat sejak zaman Belanda. Bahkan, sekolah Belanda saat itu juga sudah mengintegrasikan permainan dalam kegiatan belajar.

Permainan yang dimainkan oleh anak-anak tersebut rata-rata mengembangkan kemampuan bersosialisasi karena dimainkan bersama-sama. Beberapa diantaranya adalah :

1. Petak umpet, petak jingkok, gobak sodor dan bentengan. Permainan ini melatih kecerdasan spesial dalam mengatur strategi, mengembangkan kemampuan motorik kasar, ketangkasan, kelincahan dan baik untuk berolahraga.
2. Engklek, congklak, lompat tali, dakon dan tebak-tebakan. Bermanfaat mengembangkan logika dan mengembangkan kemampuan motorik halus.
3. Ajang-ajangan/dagangan, gundu, mobil-mobilan dari kulit jeruk, egrang, bola sodok dan calung. Membantu mengembangkan kecerdasan natural karena anak diajak berinteraksi langsung dengan alam.

2.4.2 Pentingnya Game

Menurut Andang Ismail dalam bukunya *Education games* (Rifa, 2012:12), fungsi permainan edukatif adalah :

1. Memberikan ilmu pengetahuan pada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Merangsang daya pikir, daya cipta dan bahasa agar menumbuhkan sikap mental dan berakhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

2.4.3 Manfaat Game.

Penting atau tidaknya game permainan (game) bagi seseorang tidak terlepas dari manfaat game itu sendiri, baik secara pribadi maupun kepada orang lain.

Beberapa manfaat dari game adalah :

1. Melatih kemampuan motorik
2. Melatih konsentrasi
3. Meningkatkan kemampuan sosialisasi termasuk kompetisi
4. Melatih kemampuan berbahasa
5. Menambah wawasan
6. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*)
7. Mengembangkan jiwa kepemimpinan
8. Mengembangkan pengetahuan tentang nilai dan norma
9. Meningkatkan rasa percaya diri

2.4.4 Game Wisata Dunia

Game Wisata Dunia adalah salah satu game yang dapat dipergunakan dalam ranah mata pelajaran sosial. Game ini melatih imajinasi siswa agar siswa lebih mengetahui tentang nama-nama tempat di dunia, termasuk Indonesia. Nama negara, kebudayaan, tempat-tempat dan peninggalan-peninggalan bersejarah adalah beberapa hal yang harus diketahui oleh siswa, termasuk orang-orang tertentu dan sejarahnya berikut hal-hal yang berkaitan dengan tokoh dimaksud.

Perlengkapan dalam game ini adalah peta (globe), daftar nama negara, nama tokoh, tempat-tempat bersejarah dan beberapa perlengkapan lain yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

2.2.5 Konsep Game Wisata Dunia (GWD)

GWD merupakan sarana bantu yang dapat dimanfaatkan oleh guru yang mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan berbentuk permainan. Dalam GWD siswa diajak untuk dapat mengembangkan imajinasinya dan daya ingatannya

tentang materi pelajaran yang diberikan. Sesuai usia siswa kelas VII antara 12 – 13 tahun, maka model pembelajaran ini dinilai efektif dalam menyampaikan materi dan meningkatkan daya ingat siswa yang pada akhirnya membuat pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang diberikan dapat diserap oleh siswa. Sesuai dengan klasifikasi (taksonomi) Bloom (1956) dalam Wahyuni dan Ibrahim (2012:13) siswa diharapkan tidak hanya mengetahui dan mengingat, tetapi juga harus mengerti. Memahami berarti mengetahui tentang sesuatu dan dapat memberikan penjelasannya dengan kalimatnya sendiri.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa. Pada masa anak-anak, bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dan cenderung merupakan kebutuhan dasar yang hakiki. Bahkan para ahli pendidikan mengatakan bahwa anak-anak identik dengan bermain, karena hampir semua hidupnya tidak lepas dari bermain. Huizinga mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara bebas dan sukarela, kegiatannya dibatasi oleh waktu dan tempat, menggunakan peraturan yang bebas dan tidak mengikat, memiliki tujuan tersendiri dan mengandung unsur ketegangan, kesenangan serta kesadaran yang berbeda dari kehidupan biasa.

Melihat beberapa ciri di atas, bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan, dan tak sungguhan dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Namun bersamaan dengan ciri itu, kelebihan Game Wisata Dunia (bermain) menuntut ikhtiar yang sungguh-sungguh dari pemainnya yang juga harus dimanfaatkan dari model Game Wisata Dunia adalah sifat dan kemampuannya untuk melibatkan banyak siswa, meskipun

bukan berarti harus diikuti banyak siswa dapat dimanfaatkan untuk mendorong pertumbuhan kelompok siswa karena dilakukan bukan hanya sendirian tetapi dalam suasana berkelompok. Selanjutnya Rusli (1995) menerangkan bahwa gambaran tentang ciri model Game Wisata Dunia yang cukup mendalam itu ternyata masih ada kekurangannya. Roger Caillois dalam *diognes* menyatakan bahwa ciri-ciri bermain yang diungkapkan Huizinga itu tak lengkap, terutama ditinjau dari tujuan.

Menurutnya, ciri bermain yang dipaparkan Huizinga mengenyampingkan jenis permainan yang hasilnya bersifat untung-untungan, seperti kasino, lotre dan lain-lainnya. Berdasarkan hasil analisisnya, Caillois membagi permainan (game) menjadi empat kategori utama yaitu agon, alea, Peta (globe), mimikri dan ilinx. Dari keempat kategori ini, yang akan banyak dilibatkan dalam jenis permainan dalam model Game Wisata ini adalah kategori permainan Peta (globe). Permainan ini selain mengandung unsur materi pelajaran juga mencakup semua bentuk permainan yang mengandung ciri pokok bermain seperti dikemukakan Huizinga yaitu kebebasan, adanya batasan waktu dan ruang, dan bukan sungguhan. Tersirat di dalamnya ilusi, imajinasi dan interpretasi. Selanjutnya penulis kemukakan beberapa pendapat para ahli tentang konsep model Game Wisata Dunia. *Slavon* berpendapat bahwa permainan adalah khayalan seorang anak dalam mengenal situasi atau keadaan nyata. Selanjutnya *Havigurst* menerangkan bahwa permainan merupakan aktivitas memanjakan diri sendiri dan tidak memperdulikan kepentingan hidupnya. Sementara itu, *Ellis* menerangkan bahwa permainan pada umumnya dianggap sebagai perilaku yang ditunjukkan individu yang tidak dimotivasi oleh hasil akhir perilaku.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan dan tak sungguhan dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Namun bersamaan dengan bermain tetap diperlukan ikhtiar yang sungguh-sungguh dari pemainnya disertai dengan ketegangan dan kesukaan untuk mencapai tujuan yang berada dalam materi pelajaran kegiatan itu sendiri dan tak berkaitan dengan perolehan material. Kriteria bermain Neuman dalam Werner (1979) mengartikan bermain sebagai semua perilaku yang melibatkan kriteria tentang *pengambilan keputusan, kenyataan internal* dan *motivasi intrinsik* dari orang yang melakukannya. Menurut Roestiyah (2001: 85), Game Wisata Dunia bukan sekedar rekreasi, tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan melihat berbagai fenomena. Karna itu Game Wisata Dunia adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa untuk mempelajari atau menyelidiki materi pembelajaran.

Kelebihan model Game Wisata Dunia :

- a) Game Wisata Dunia merupakan prinsip pengajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pengajaran.
- b) Membuat bahan yang dipelajari di sekolah menjadi lebih relevan dengan kenyataan dan kebutuhan yang ada di masyarakat.
- c) Pengajaran dapat lebih menarik kreatifitas anak.

Kekurangan Game Wisata Dunia :

- a) Memerlukan persiapan yang melibatkan banyak pihak.
- b) Memerlukan perencanaan dengan persiapan yang matang.
- c) Memerlukan pengawasan yang lebih ketat terhadap setiap gerak gerik anak didik.

- d) Memerlukan tanggung jawab guru dan sekolah atas kelancaran pembelajaran Game Wisata Dunia.

Suhardjono (2004:85) Karena itulah teknik penggunaan model Game Wisata Dunia dapat disimpulkan memiliki keunggulan sebagai berikut :

- a) Siswa dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa serta mengalami dan menghayati langsung kegiatan pembelajaran.
- b) Siswa dapat melihat berbagai kegiatan yang akan memperdalam dan memperluas pengalaman pembelajaran.
- c) Dalam kesempatan ini siswa dapat bertanya jawab, menemukan sumber informasi yang pertama untung memecahkan segala persoalan yang dihadapi, sehingga mereka mungkin menemukan bukti kebenaran teorinya atau mencoba kedalam praktek pembelajaran.

Dengan sifat yang demikianlah, sebaiknya pelajaran pendidikan dilaksanakan, sehingga motivasi anak untuk melanjutkan pembelajaran dapat terjaga.

Menurut (Iva Rifa,2012:8) Langkah-langkah yang harus dipersiapkan adalah :

- a. Siswa dibagi dalam kelompok berjumlah 4-5 orang
- b. Berikan peta atau peralatan pendukung sesuai materi.
- c. Bacakan aturan mainnya :

Sebelumnya guru menyampaikan materi pelajaran. Setelah selesai materi disampaikan, guru menyebutkan 5 kata kunci untuk sebuah negara atau sesuai materi. Siswa harus mencari nama negara tersebut dan menyebutkan. Satu kelompok hanya dapat menjawab 1 kali dengan cara mengangkat tangan. Misalnya :

Eropa - Keju - Vatikan - Menara Pisa - Roma =
Italia

1 2 3 4 5

Dalam membacakan kata kunci, guru memberi jeda 5 detik untuk memberi waktu siswa berpikir dan menyampaikan melalui kelompoknya. Perolehan skor diatur dengan :

Bila 1 kata kunci dan berhasil menjawab benar : 50

Bila 2 kata kunci dan berhasil menjawab benar : 40

Bila 3 kata kunci dan berhasil menjawab benar : 30

Bila 4 kata kunci dan berhasil menjawab benar : 20

Bila 5 kata kunci dan berhasil menjawab benar : 10

Pemenang diambil setelah menghitung jumlah skor yang didapat masing-masing kelompok. Pemenang mendapat tambahan pada nilai dalam mata pelajaran. Hal ini dimaksudkan sebagai pemberian motivasi agar siswa lebih giat belajar.

d. Guru memberi aba-aba permainan dimulai

2.5 Kerangka Pikir

Kerangka fikir adalah suatu konsepsi yang berisikan hubungan kausal antara variabel bebas dan variabel tidak bebas dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti.

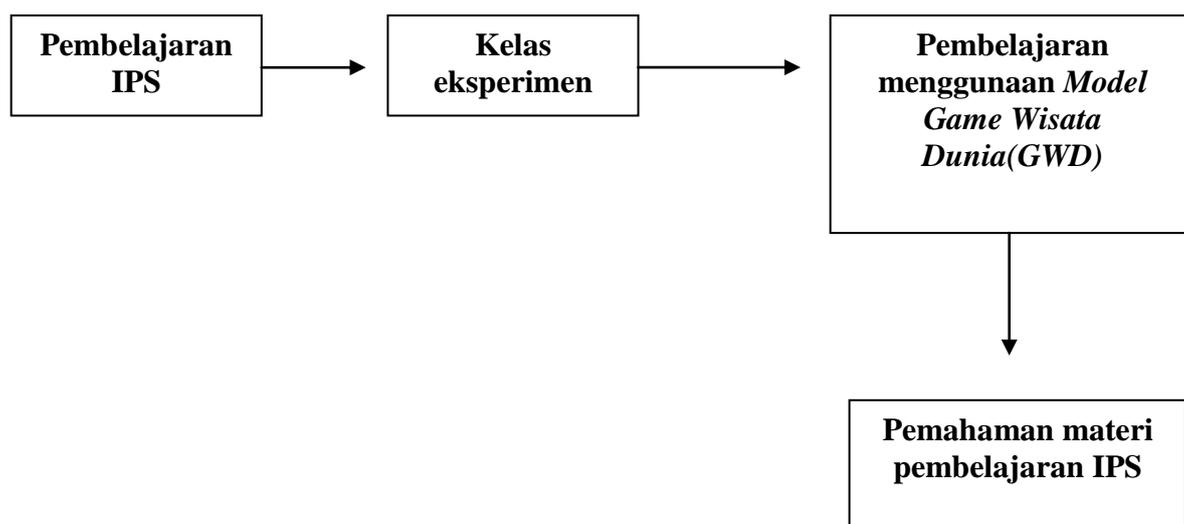
Berdasarkan masalah di atas harus dicarikan solusi mengajar yang dapat menumbuhkan minat serta aktivitas belajar siswa. Setelah satu alternatif yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat dan aktivitas siswa dalam belajar tersebut adalah permainan Game Wisata Dunia (GWD). Penggunaan GWD

diharapkan akan mampu meningkatkan aktivitas dan Pemahaman siswa terhadap pelajaran IPS karena siswa dilibatkan secara nyata.

GWD merupakan sarana bantu yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Apabila dalam pembelajaran digunakan GWD diharapkan pemahaman siswa dalam materi pelajaran yang diberikan akan meningkatkan.

Untuk lebih jelasnya dalam memahami kerangka pikir yang penulis maksud dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram kerangka pikir berikut ini:

2.6 Paradigma



keterangan :

—————→ : Garis Pengaruh

2.6 Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiono (2012:96), “Adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru

didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data”. Dan menurut Suharsimi Arikunto(2002:62), “Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian seperti terbukti melalui data yang terkumpul”.

1. H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model Game Wisata Dunia terhadap peningkatan pemahaman materi pembelajaran IPS.
2. H_1 : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model Game Wisata Dunia terhadap peningkatan kemampuan pemahaman materi pembelajaran IPS.

Sedangkan untuk menguji hipotesis kedua digunakan pasangan hipotesis, sebagai berikut:

1. H_0 : Tingkat signifikansi dari pengaruh penggunaan Model Game Wisata Dunia terhadap peningkatan kemampuan pemahaman materi pembelajaran IPS adalah lemah.
2. H_1 : Tidak ada Tingkat signifikansi dari pengaruh penggunaan Model Game Wisata Dunia terhadap peningkatan kemampuan pemahaman materi pembelajaran IPS adalah kuat.